

BI.BIP 4

CREATRONIC[®]

Mode d'emploi

GENERALITES

Le BI-BIP 4 est un jeu de télévision conçu pour se distraire.

Il peut être facilement branché sur un poste de télévision de toute marque et de toute dimension, couleur ou noir et blanc, mais le jeu s'inscrira en noir et blanc. Les commandes et le fil de branchement sur l'antenne se trouvent dans le couvercle formant le dessus de l'appareil.

PERFORMANCES

On peut sélectionner quatre jeux :

Tennis, Football, Pelote basque, entraînement.

- 1) Décompte automatique du score
- 2) Affichage du score sur l'écran (de 0 à 15)
- 3) Choix de la taille de la raquette
- 4) choix de la vitesse de la balle
- 5) envoi automatique ou manuel de la balle
- 6) sons différenciés
- 7) second joueur en avant au football
- 8) terrains des jeux délimités.

SOURCE DE COURANT

Piles ou adaptateur (source extérieure de courant)

- 1) Utilisation de piles.

Retirer le couvercle du compartiment des piles au-dessous de l'appareil et introduire les 6 piles dans les positions indiquées.

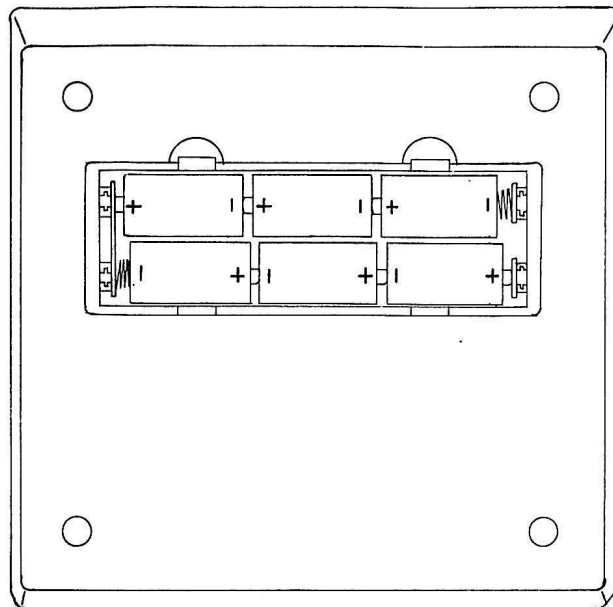


Fig. 1 Position des piles

2) Utilisation de l'adaptateur.

Utiliser uniquement un adaptateur de courant alternatif 9 Volts (identique à un adaptateur de calculatrice électronique).

Fonction des différents boutons :

- 1) Mettre sur "M" pour mettre en marche l'appareil et sur "A" pour l'arrêter.
- 2) Sélection de son :
Il y a trois sortes de sons différents indiquant les rebonds sur les limites des terrains, sur les raquettes et lorsqu'un point est marqué.
Mettre sur "A" pour supprimer le son.
- 3) Sélecteur de vitesse :
Mettre sur "L" pour vitesse lente de la balle
Mettre sur "R" pour vitesse rapide de la balle
- 4) Sélecteur de taille de raquettes :
Mettre sur "P" pour petites raquettes.
Mettre sur "G" pour grandes raquettes.
- 5) Sélecteur d'angles de rebond :
Lorsque le sélecteur est sur $\pm 20^\circ$ il y a deux angles de rebond possibles
Lorsque le sélecteur est sur $\pm 20^\circ, \pm 40^\circ$ il y a quatre angles de rebond possibles.
- 6) Sélecteur de service automatique et manuel
Position "Auto" fait repartir le jeu automatiquement après chaque point marqué.
Position "Man" arrête le jeu après chaque point marqué. Il ne repart que lorsque le joueur gagnant appuie sur la touche "man-service"

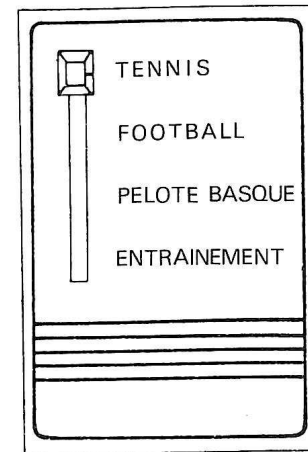


Fig. 2 Sélecteur du jeu

7) Touche départ :

Presser la touche pour remettre le score à 0-0

Ainsi, une nouvelle partie commence.

8) Sélecteur du jeu (voir dessin ci-contre) :

Placer le curseur en face du jeu désiré.

Branchement et réglage sur le téléviseur :

Brancher l'appareil sur votre fiche d'antenne UHF (verte) 2° et 3° chaîne. Appuyer sur l'un des deux ou trois sélecteurs de chaîne non utilisés qui correspondent à la fréquence réglable 36-38. Puis régler ce sélecteur sur la fréquence 36-38 jusqu'à ce que le jeu sélectionné apparaisse nettement sur l'écran.

Si nécessaire, régler en plus ou en moins la luminosité pour obtenir plus de contraste (lignes blanches-terrain noir).

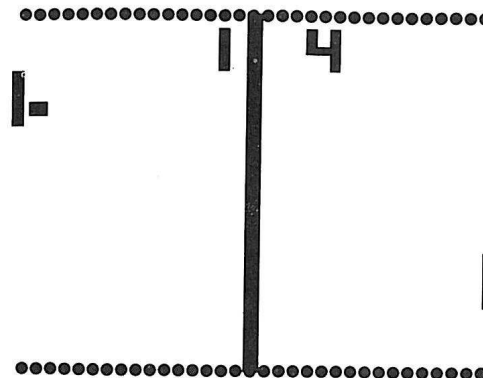
Si l'image saute, régler la stabilité verticale.

Nota à l'usage des téléspectateurs français :

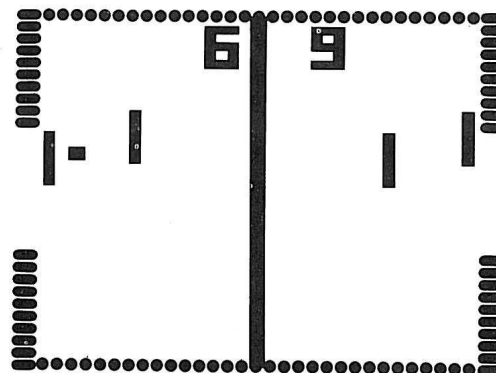
Sur un téléviseur sans touches pré-réglées, le réglage pour jouer au BI-BIP, s'effectue de la même façon qu'il fallait le régler autrefois lorsque vous vouliez passer de la 2ème à la 3ème chaîne.

Tennis/Ping Pong :

1) Quand le BI-BIP est en marche, placer le sélecteur de jeu sur la position désirée, Tennis.



TENNIS / PING PONG

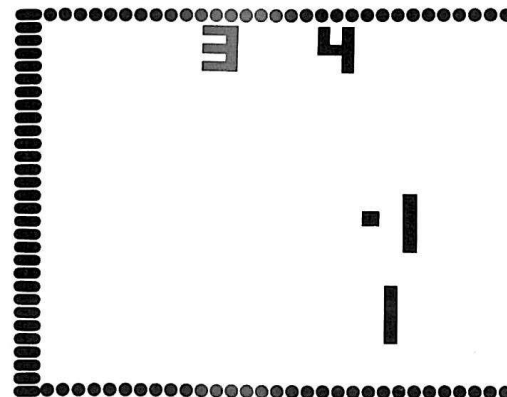


FOOTBALL / HOCKEY GAME

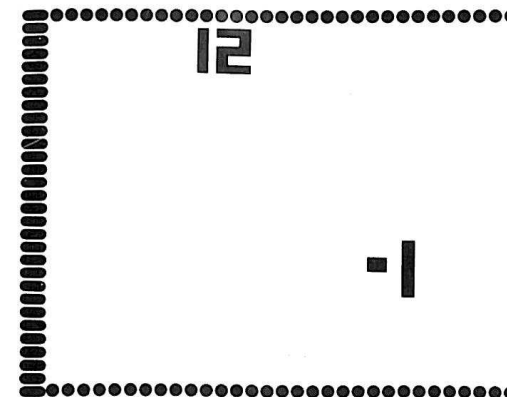
- 2) Le schéma du jeu apparaissant sur l'écran doit être similaire au dessin ci-joint, avec une raquette de chaque côté, un mur de rebond en haut et un en bas, et un filet central.
 - 3) Quand le jeu est en marche, il y a différents sons provenant du BI-BIP pour amplifier l'atmosphère du jeu, et pour indiquer les rebonds sur les murs ou raquettes, ou les points marqués.
 - 4) Les points marqués sont comptabilisés et indiqués individuellement et automatiquement sur l'écran TV, de la façon indiquée sur le dessin ci-contre.
 - 5) Le joueur qui reçoit le service doit contrôler sa raquette en tournant le bouton supérieur pour intercepter la balle sur sa trajectoire.
 - 6) Afin d'augmenter l'intérêt du jeu à mesure que vous progressez, jouez avec un angle $\pm 20^\circ$, $\pm 40^\circ$. Alors, vous aurez toutes les "raquettes" ou "joueurs" divisés en quatre sections d'égale longueur. C'est le quartier de la raquette sur lequel rebondit la balle qui définit réellement sa nouvelle direction.
 - 7) Quand la balle part dans une nouvelle direction, elle se déplace jusqu'à ce que l'autre joueur l'intercepte. Cela se répète jusqu'à ce qu'un joueur manque la balle et un point est automatiquement ajouté au précédent score.
- Quand le score de 15 est atteint d'un côté, la partie est terminée. La balle continuera d'aller d'un côté à l'autre mais ne pourra plus être interceptée par les raquettes et aucun autre point ne sera marqué.

FOOTBALL/HOCKEY

Mettre le sélecteur de jeu sur la position "Football".
 Dans ce jeu, chaque participant a un "gardien de but" et un "avant".
 La disposition des joueurs est telle que le "gardien de but" est dans sa position normale et "l'avant" est placé dans la partie adverse du terrain



SQUASH GAME



PELOTE BASQUE

de jeu du "gardien de but".

Lorsque le jeu commence, la balle apparaît, traversant le terrain de jeu d'un côté à l'autre. Si "l'avant" adverse peut intercepter la balle, il peut "shooter" vers le "gardien de but". Si la balle est renvoyée par le "gardien de but" ou rebondit sur un côté, le même "avant" aura la chance d'intercepter à nouveau la balle et de la renvoyer vers le "gardien de but".

Un point est marqué au jeu de FOOTBALL/HOCKEY en faisant franchir le but de l'adversaire par la balle.

Les autres fonctions de ce jeu sont identiques à celles du jeu de Tennis.

PELOTE BASQUE/SQUASH

Mettre le sélecteur de jeu sur la position "Pelote basque".

Il y a deux joueurs qui tapent alternativement dans la balle dans le court. Le joueur de droite est celui qui tape le premier. Chaque joueur joue à son tour jusqu'à ce que la balle soit manquée.

Les autres fonctions de ce jeu sont les mêmes que celles du tennis.

DETAILS TECHNIQUES

Voltage : 6,6 volts DC à 9,6 volts DC.

Consommation : approximativement 0,6 Watts

Piles utilisées : 6 piles taille "C"

Adaptateur : Voltage : 9 volts DC

Courant : 60 mA approximativement.

Dimensions : largeur : 223 mm

longueur : 230 mm

hauteur : 64 mm (à son point le plus haut)

Poids : approximativement 910 grammes (sans pile)

Lorsque le jeu se brouille sur l'écran ou bien ne fonctionne plus normalement, utiliser des piles neuves.

IMPRIMÉ À HONG KONG